

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**USO DEL MÉTODO JUEGO – TRABAJO EN EL APRENDIZAJE DE
NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, YUNGAY 2017.**

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

AUTOR

ROJO MEJIA JESÚS FÉLIX

TRUJILLO – PERÚ

2 018

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

R.P. Dr. Juan José Lydon Mc Hugh. O.S. A.

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Sandra Mónica Olano Bracamonte

Vicerrectora académica

R. P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz

Vicerrectora académico adjunto

Dr. Alcibiades Helí Miranda Chávez

Director del instituto de Investigación

Dr. Reemberto Cruz Aguilar

Decano de la Facultad de Humanidades

Mg. Andrés Cruzado Albarrán

Secretario General

DEDICATORIA

Con todo mi amor a mis hermosas nietas: Alessandra, Alexia y Briana, que me inspiran a seguir bregando en esta noble carrera.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por regalarme esta hermosa vida en el paraíso que él lo creó.

A mi madre, por haberme traído a este mundo.

A mi esposa, por ser mi compañera que apoya mis retos.

A mis hijos, por mostrarme todo su apoyo.

PROLOGO

En la coyuntura actual existe una gran inquietud por mejorar los conocimientos y por aplicar métodos en los tres niveles y diferentes modalidades de la Educación Básica Regular, investigación que ha sido emprendida en todos los niveles y por los profesionales interesados en mejora y perfeccionar la calidad educativa en el Perú.

Como profesor de Educación Inicial expreso mi preocupación donde describo y explico este estudio en base a mi experiencia profesional con los estudiantes de una Institución Educativa Inicial. Ansioso por proponer algunas propuestas con miras a contribuir y mejorar este proceso.

La experiencia que presento esta referido al método de juego - trabajo para el aprendizaje de los estudiantes de Educación Inicial; una metodología que se ajusta en el marco de las metodologías activas y relaciona el aprendizaje con el contexto a través de la manipulación de objetos y desde allí generar el aprendizaje, por lo que es una manera de perfeccionar el proceso del trabajo aprendizaje en este nivel.

En el capítulo uno, se plantea el tema, donde se puntualiza la problemática frecuente en la cual se desenvuelve el tema a describir, presentando una caracterización del problema. Así mismo, se muestra el objetivo general y específico, y como también justificación y la importancia del presente trabajo descriptivo.

En el capítulo dos, contiene la temática tomada de bases teórico- científicas, definición de conceptos, teniendo como temas a desarrollar: el juego, las características de los juegos en Educación Inicial, el juego definido por Jean Piaget. También considero el juego – trabajo como método en educación inicial, objetivos generales del juego – trabajo, objetivos operativos del método juego – trabajo, perfiles del aprendizaje del método juego – trabajo, elementos del juego – trabajo y los cuatro momentos del juego – trabajo.

En el tercer y cuarto capítulo se muestran las conclusiones y recomendaciones, respectivamente, producto de esta investigación.

La monografía concluye con las referencias de la bibliografía que fueron tomadas para realizar trabajo descriptivo.

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Jesús Félix Rojo Mejía con DNI N° 33334043 egresados de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad, para la elaboración y sustentación de la tesis: USO DEL MÉTODO JUEGO – TRABAJO EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, YUNGAY 2017, la que consta de un total de ____ páginas,

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo los errores que pudieran reflejar como omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, redacción u otros. Lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Declaro también que el porcentaje de similitud o coincidencias respecto a otros trabajos académicos es de ____%. Dicho porcentaje, son los permitidos por la Universidad Católica de Trujillo

El autor

Jesús Félix Rojo Mejía

DNI 33334043

ÍNDICE

| Contenidos | Pag. |
|--|------------|
| Portada | |
| Autoridades educativas | ii |
| Dedicatoria | iii |
| Agradecimiento | iv |
| Prologo | v |
| Declaratoria de Autoria | vi |
| Indice | vii |
| Capítulo I: Introducción | 8 |
| 1.1. Descripción del tema. | 8 |
| 1.2. Formulación de objetivos | 9 |
| 1.2.1. Objetivo general | 9 |
| 1.2.2. Objetivos específicos | 9 |
| 1.3. Justificación e importancia del estudio | 9 |
| Capítulo II: Cuerpo de la monografía | 11 |
| 2.1. Antecedentes del estudio | 11 |
| 2.2. Bases teórico - científicas | 11 |
| 2.2.1. EL juego | 11 |
| 2.2.2. El aprendizaje | 13 |
| 2.2.3. Procesos de aprendizaje | 13 |
| 2.2.4. Principales tipos de aprendizaje | 14 |
| 2.2.5. Perfiles de aprendizaje | 15 |
| 2.3. El juego – trabajo como método en Educación Inicial | 16 |
| 2.3.1. El jugar y trabajar | 16 |
| 2.3.2. Valoración del juego - trabajo | 16 |
| 2.3.3. El juego – trabajo y sus elementos | 17 |
| 2.3.4. Las etapas del juego – trabajo | 17 |
| Capítulo III: | |
| Conclusiones | 21 |
| Capítulo IV: | |
| Recomendaciones | 22 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 23 |

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción del tema.-

Los conocimientos, los avances científicos y las actuales investigaciones realizadas sobre las metodologías de trabajo en Educación Inicial nos obligan a plantear nuevas posibilidades de trabajar y mejorar este método de acuerdo a la evolución de las tendencias vigentes.

Precisamente una de las metodologías que es imprescindible fundamentar y ver sus bondades para optimizar el trabajo de los alumnos de Educación Inicial, es el método juego – trabajo lo cual se ha planteado en este estudio con el propósito de perfeccionar el aprendizaje aprovechando la espontaneidad que se da en el desarrollo psicobiológico de los seres humanos.

La enseñanza en Educación Inicial requiere ir innovando con diversos métodos con la intención de optimizar los aprendizajes; por consiguiente, creemos importante explicar y experimentar el método del juego – trabajo.

La identificación del problema del estudio de investigación surge mediante el contacto diario establecido con estudiantes y a través de la observación diaria en el espacio escolar diríamos que todavía no resultaba habitual, se detectó que tanto el conjunto de alumnos como de docentes no utilizan el juego como una recreación personal o una estrategia para optimizar el aprendizaje, pues la carencia de ello trae consecuencias desfavorables para el óptimo desarrollo evolutivo de los niños.

Al plantear el problema del estudio se tuvo las siguientes puntos de vista que creemos son fundamentales:

- a) El análisis anterior permitió tener panorama general de la fase de identificación del fenómeno de investigación encontrada y el objeto de la investigación.

- b) El proceso de aprendizaje del niño en educación Inicial requiere de mayor cuidado en el tratamiento metodológico para obtener nuevos y mejores aprendizajes.
- c) El descuido de parte de algunos docentes en el proceso del aprendizaje, específicamente en el aspecto metodológico, genera la necesidad de proponer una condición más activa y eficaz de trabajar en Educación Inicial.

1.2. Formulación de objetivos.

1.2.1. Objetivo general:

Describir el uso de la metodología juego - trabajo para ser aplicados en la enseñanza de los niños y niñas de Educación Inicial, de la IEPI “Julio Jimeno Nieto” de Aura – Yungay, 2017

1.2.2. Objetivos específicos:

- a) Describir las bondades del método juego – trabajo.
- b) Caracterizar las actividades del juego – trabajo en la niñez.

1.3. Justificación e importancia del estudio.

En el transcurso de las etapas de la vida de cualquier ser humano, la actividad principal que practica casi a diario es el juego, que viene a ser parte del proceso evolutivo; consecuentemente, fundamental para promover el desarrollo de las bases de su comportamiento social.

En la etapa escolar, el juego satisface algunas necesidades en el aspecto psicosocial y pedagógico que desencadena en la adquisición de una gran gama de destrezas, habilidades y conocimientos muy elementales para su comportamiento en el contexto escolar y personal de los alumnos; en consecuencia, es importante realizar una investigación descriptiva y así mejorar los procesos para el aprendizaje de los estudiantes de inicial.

La investigación en los diversos aspectos de Educación, constituye un fundamento para optimizar el aprendizaje, en este caso, considerando el nivel inicial, que viene siendo preocupación de especialistas y personas interesadas en optimizar el aprendizaje en el Nivel Inicial proponiendo nuevas metodologías de trabajo.

El juego – trabajo en el nivel inicial es un método que aprovecha la espontaneidad y la creatividad de los estudiantes, por ello se consideró de trascendental importancia presentar la metodología juego - trabajo para incentivar a los profesores a analizar, aplicar y mejorar su labor en base a la presente investigación.

Por tales consideraciones se realizó este trabajo monográfico, el cual nos ayudará, entre otros aspectos, a conocer teorías, características y bondades sobre el método juego – trabajo, sus alcances para el aprendizaje de los niños y niñas y brindar información para los profesores y padres de familia, y por último, manejar provechosamente la inter relación de los niños y el juego.

CAPÍTULO II

CUERPO DE LA MONOGRAFÍA

2.1. Antecedentes del estudio.

Para realizar este estudio se ha tomado en cuenta los siguientes antecedentes de investigación a nivel regional. Estos son:

Hidalgo, (2001), en su tesis “Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de socialización de los niños de Educación Inicial de la provincia de Yungay”, señala en sus conclusiones que la practica de las actividades lúdicas constituye el actor principal y preponderante en el proceso de socialización y en paralelo a la formación integral de los estudiantes del nivel inicial. Sin embargo, muchos profesores no han recibido capacitaciones o actualizaciones en la organización y conducción de actividades lúdicas.

Huaromo, (2003), en su tesis “Las estrategias lúdicas y sus influencias en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de 3 a 5 años de Educación Inicial”, señala en sus conclusiones que las estrategias de aprendizaje lúdico constituye un conjunto de pasos o habilidades que los niños adquieren en forma voluntaria, intencional y jugando para aprender a solucionar problemas. Y que es una acción que realiza un niño o niña para cumplir con el desarrollo de una actividad, a través del juego y la manipulación de materiales educativos con la finalidad de generar una experiencia de aprendizaje que se mantendrá a través tiempo.

2.2. Bases teóricas científicos.

2.2.1. El juego.

Vigotsy (1984), afirma que todas las funciones psicointelectivas superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño: la primera, en las actividades colectivas, sociales o sea como funciones inter psíquicas; la segunda, en actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño, o sea, como funciones intrapsíquicas.

Vaca (1987) insiste en que hay tres condiciones fundamentales en las que todo maestro debe tener en cuenta: un tiempo, un espacio y un marco de seguridad. Por lo que es fundamental un cambio en la mentalidad del maestro que le lleve a restaurar el valor pedagógico del juego sin convertirse. Además, la administración educativa favorece esta línea de actuación, por lo que tendremos ingredientes idóneos para llevar el juego al aula.

Hablar de juego es una tarea apasionante, por ser una actividad de carácter social por excelencia y por formar un ser viviente en el que se reflejan las características del pensamiento y la emoción infantil.

En Educación Inicial el docente utiliza los juegos como un camino para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Jean Piaget sostiene que el juego forma parte del perfil inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas. Las circunstancias de juego y las prácticas directas favorecen a que el niño obtenga un mejor enfoque de la naturaleza que le envuelve y así va descubriendo las nociones que beneficiarán los aprendizajes posteriores.

En Educación inicial estas experiencias directas hacen que el niño prepara sus sentidos por que le da la oportunidad de ver, maniobrar, oler, etc. Si un niño hace apertura de todos sus sentidos, más sólidos y óptimos van a ser sus aprendizajes que realice. A la postre, estos conocimientos se fortalecen usando materiales estructurados y no estructurados, entre ellos podemos destacar los bloques, rompecabezas, latas, maderas, semillas, etc. Para finalmente, llegar al material gráfico, láminas, loterías, tarjetas, franelógrafo, fichas y hojas de aprestamiento.

En el período de la niñez el juego nunca dejará de ser una acción de mucha trascendencia. La naturaleza crea en todo niño normal fuertes inclinaciones o preferencias al juego, para asegurar la complacencia de muchas necesidades básicas del desarrollo. La cultura que rodea al niño va a dirigir, restringir y reorientar estos impulsos lúdicos.

En el momento del juego el niño empieza, placenteramente, a interrelacionarse con otros niños, practica su lenguaje hablado y representativo, desarrolla y controla su musculatura, logrando razón de su utilidad. Se adapta al medio, encuentra oportunidades de probar cuanto puede, recibe estímulo para vencer las dificultades, forma su carácter y contribuye a desarrollar su oportunidad.

El desarrollo físico, la socialización. El desenvolvimiento psicológico y el desarrollo espiritual del niño son gracias a la influencia del juego, considerándolo como un componente educativo.

En consecuencia el juego podemos definir como una variedad de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser, toda actividad que está constituida de placer funcional y que se conserva en pie en mérito de este mismo placer, y gracias a él cualesquiera que conlleven a su posterior beneficio y utilidad. En conclusión a lo que definen estos autores al juego, podemos esbozar una definición de juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser, toda actividad que está dotada de placer funcional y que se mantienen en pie en virtud de ese mismo placer y gracias a él cualesquiera que sean su interior rendimiento y sus relaciones de utilidad.

2.2.2. El Aprendizaje.

Es el proceso de construcción de una representación mental, el proceso de construcción de significados. Se entiende el aprendizaje dentro de la actividad constructiva del alumno y no implica necesariamente la acumulación de conocimientos. Orellana 1966.

El aprendizaje es todo un proceso por medio del cual se va consiguiendo otras habilidades y destrezas, conocimientos y conductas o valores como consecuencia del estudio, la experiencia, la instrucción y la observación.

2.2.3. Procesos de Aprendizaje.

El proceso de aprendizaje es una dinámica personalizada cuyo desarrollo se da en un contexto social y cultural. Es la consecuencia de procesos de conocimientos personales a través de ellos se consiguen e interiorizan nuevos conocimientos (hechos, concepciones, procedimientos, valores). Aprender involucra: conocer, entender, utilizar, examinar, simplificar y valorar, en cualquier de los casos, el aprendizaje siempre conduce a un cambio de la composición física del cerebro y con eso de su estructuración funcional. Para poder aprender en

necesario cuatro elementos primordiales: talento, saberes previos, experiencia y motivación.

A pesar que todos estos componentes son muy importantes, debemos indicar que sin estimulación cualquier labor que se realiza no será íntegramente satisfactoria. Cuando platicamos de aprendizaje la motivación es el “querer aprender”, resulta primordial que el educando posea la ambición de aprender.

2.2.4. Principales Tipos de Aprendizaje.

A) Aprendizaje Individual:

Es todo aquello que se consigue mediante el esfuerzo personal de cada alumno para lograr una comprensión eficiente de los diferentes contenidos programáticos de las distintas áreas y estos van a aportar a su formación eficiente e integral. .

B) Aprendizaje Significativo:

Es todo aquello que lleva a la instauración de nuevas estructuras de conocimiento por medio de la relación sustantiva entre la nueva información y los conocimientos previos de los alumnos. Este aprendizaje involucra un proceso muy activo de la información por aprender.

Deja de lado la memorización mecánica y repetitiva y da lugar a la memoria comprensiva, es decir la memoria que guarda lo que antes se ha comprendido lo cual sirve de base para la estructuración de nuevos aprendizajes.

Indudablemente, que el objetivo más ambicioso y por ende irrenunciable de la educación es que aprendan a aprender. Es decir que sean competentes de ejecutar aprendizajes significativos por si solos en cualquier situación, con o sin maestros.

Por esto se dice que la enseñanza es solo ayuda, porque el verdadero actor del aprendizaje es el educando; él es quién construye los significados y ayuda necesaria, porque sin ella no habrá adecuada coincidencia entre los significados que construye el educando y los significados propios del contenido.

C) Aprendizaje Cooperativo:

Es el empleo didáctico de grupos pequeños en los que los estudiantes trabajan en grupo para optimizar su propio aprendizaje y el de los demás.

2.2.5. Perfiles de aprendizaje.-

A fin de facilitar a la visión creadora de los docentes, se proponen algunos perfiles de aprendizaje que derivarán de tales objetivos:

- A) En lo social:** El niño o niña por medio de situaciones de juego se espera que puedan compartir situaciones y materiales; establecer hábitos de orden, aseo y cuidado de los materiales que utiliza; y trabajar en equipo.
- B) En lo emocional:** Desarrollar valores de responsabilidad y de respeto a su propio trabajo y el ajeno. Aprender a elegir de acuerdo a sus intereses. Adoptar un modo más independiente de la gente adulta. Y desarrollar el sentido de responsabilidad y por el gusto estético.
- C) En lo intelectual:** Explorar, experimentar e investigar. Desarrollar su vocabulario, conceptos matemáticos y discriminación visual y auditiva. Adquirir las bases para el aprendizaje social.
- D) En aspecto biopsicomotor:** Las situaciones de juego podrá desarrollar la psicomotricidad gruesa y fina. Adquirir y ejercitar habilidades manuales. Y lograr el buen manejo de las relaciones espaciales.

Los perfiles de aprendizaje, antes expuestos, son propios de la metodología juego – trabajo, los que a la vez resultan aplicables al quehacer de la labor educativa general de educación inicial.

2.3. El juego – trabajo como método en Educación Inicial:

2.3.1. El jugar y el trabajar.

La etapa del Juego – Trabajo es casi una tarea propia y exclusiva del nivel inicial. Para poder comprender y analizar su naturaleza, su metodología, sus objetivos, la duración, los periodos y el espacio donde se va a desarrollar el juego trabajo, pretendemos destacar las características que consideramos son más relevantes de los términos juego y trabajo.

Juego: Es una acción muy transcendental de la etapa de la niñez, al mismo tiempo espontánea, agradable, creativa y producto de las circunstancias. Es una expresión, una de las primordiales formas de relación del niño con él mismo, con los demás y con las cosas del mundo que se encuentran a su alrededor. El “jugar” es dar inicio a la acción del juego; apuntando a un solo objetivo que es el placer.

Trabajo: Es una actividad que tiene por objetivo a cumplir metas y obtener productos, y dificultades para vencer. El “trabajar” es la puesta en marcha de esta actividad.

2.3.2. Valoración del juego – trabajo.-

Este método tiene como propósito fortificar el trabajo que se realiza en el periodo juego – trabajo y coadyuvando al fortalecimiento de la practica pedagógica orientada a favorecer el desarrollo de los niños en las áreas social, emotiva, biopsicomotora y cognoscitiva, a través del juego como una actividad básica. En tal sentido, la creatividad, el interés y la práctica pedagógica de los profesores serán valiosos recursos para perfeccionar los propósitos de este esfuerzo.

La intervención de los docentes, como facilitadores del proceso del aprendizaje, debe ser favorable para la construcción de los aprendizajes significativos, en un contexto de libre creatividad, actitud participativa, abierta expresividad y creatividad.

En resumen, el enfoque del proceso metodológico del periodo juego – trabajo, son los elementos que participan en él y los objetivos que se logran plasmar en las distintas áreas de desarrollo. Al poner a la práctica este periodo, da la oportunidad a los niños y niñas a desarrollar la creatividad, las relaciones interpersonales, el liderazgo, toma de decisiones y otros aspectos que fortifican la personalidad.

2.3.3. El juego – trabajo y sus elementos

En la siguiente lista se considera todos aquellos elementos que resultan indispensables para poner en práctica del método del Período de Juego – Trabajo:

- Los niños
- El docente.
- Los materiales: materiales de juego y mobiliario.
- El aula.
- El tiempo: ubicación, duración y frecuencia.

2.3.4. Las etapas del juego – trabajo:

Las etapas del Juego – Trabajo generalmente se denominan: planificación y desarrollo, evaluación y orden. Estos son sub espacios de tiempo caracterizados por el derecho privilegiado de un tipo de acción, que puede ser el de planificar, desarrollar, evaluar u ordenar.

Entendemos que estos sub tiempos no son estáticos, o si se quiere, lo son únicamente en teoría, ya que al poner en marcha se aprecia que la estructura es dinámica en la que en forma alternada se realiza la planificación, se ordena, se evalúa y se desarrolla.

a) La Planificación:

Planificar es tomar o coger la delantera a la acción a desarrollar, disponer qué es lo que pensamos de hacer, es pensar dar respuesta a las preguntas: ¿qué?, ¿cómo?, ¿con qué?, ¿con quién?, ¿dónde? y ¿para qué?

La planificación es para todos los autores, el primer sub tiempo del Período de Juego – Trabajo, es el tiempo en que el docente debe reunirse con el grupo de niños para conversar sobre las preferencias individuales del juego de cada niño o de los subgrupos de niños.

Cuando el docente efectúa la planificación de la etapa del Juego – Trabajo con los niños, debe considerar criterios reales para ejecutarlo; es decir, que sirva que sea provechoso para el grupo de niños y para el docente mismo, y por sobre todo que sea un momento de placer, sin dejar de lado que la planificación es parte de una propuesta lúdica.

Para el momento de la planificación, el docente debe tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- El docente no debe elegir por el niño.
- No se debe armar los grupos de juego.
- No se debe exigir a los niños a jugar o permanecer en el lugar elegido si no lo quieren.
- No se debe imponer compañeros para realizar de juego.

Se sugiere que el momento de planificación puede realizarse de manera creativa: haciendo un dialogo grupal con toda la sección, sentándolos en círculos y exponiendo las alternativas que hay en los sectores, explicando que en podrán ir a los otros sectores en las próximas sesiones.

b) El Desarrollo:

Hablar sobre el desarrollo de los períodos de Juego – Trabajo, es hablar del juego como tal. Es la actividad lúdica propiamente dicha, el espacio en que el juego sufre una transformación creciente. Es el centro sobre el que giran los demás sub tiempos. Es la médula de la estructura dinámica mencionada, el eje a partir del cual existen los otros sub tiempos.

El desarrollo es la ejecución de lo que se ha planificado y es el antecedente para la evaluación; por que no se puede evaluar lo que no se realizó.

En el periodo del desarrollo es el momento en que está permitido accionar libremente con los demás y con los materiales lo que resulta placentero. Así mismo, en este momento es cuando se crean nuevas situaciones lúdicas en la que se desarrolla absolutamente el yo individual en un proceso de socialización. Es el espacio de tiempo de aprender jugando.

Se sugiere que cada niño o niña se dirija y juegue en el sector planificado, deben disfrutar están realizando y pueden, perfectamente, cambiar de sector si el que eligió no llena sus expectativas e intereses.

c) La Evaluación:

Se sabe que generalmente se evalúa, cuando se ha realizado el ordenamiento del aula; esto implica desarmar algunos productos, guardar otros, acomodar los materiales de trabajo en los estantes, ubicar las mesas y las sillas y determinar un espacio donde se reúne el grupo de niños para conversar sobre los hechos sucedidos antes de ordenar lo todo lo que utilizaron para jugar.

Evaluar implica revivir lo que ha pasado durante el juego aunque esto significa difícil para los niños de edad en Educación Inicial, y más difícil será evaluar en un ambiente donde ya no queda nada de lo que ocurrió durante el juego.

Por esta razón, ubicamos el sub tiempo de la evaluación antes del de orden respetando la postura de ordenar antes de evaluar si el objetivo es evaluar únicamente el orden.

Se sugiere plantear como criterio de evaluación, por ejemplo: hojear correctamente un cuento sin doblar, sin mojar la página, se integra espontáneamente al grupo, pronuncia correctamente.

d) El Orden:

El orden significa que a cada cosa que usaron los niños para jugar, hay que asignarles una ubicación en los estantes u otros lugares; y ¿quién indica esta ubicación? Obviamente, el docente es el que indica el lugar donde se va a guardar cada objeto que se utilizó. En muchas oportunidades el orden responsable responde a una necesidad del adulto y que esto puede no coincidir con la necesidad de ordenar del grupo. Se debe tener en cuenta que los niños pueden jugar en total desorden sin causarle confusión; al contrario, el adulto puede confundirse internamente ante la descolocación de los elementos del entorno. En el contexto de las actividades del Jardín y después del Período de Juego, el desorden es interiormente aceptado por el niño. Ordenar en el Jardín de niños es un medio para realizar otra actividad; por lo que esto va a implicar a formar hábitos de orden, higiene, cuidado de los materiales, etc. El periodo de ordenar los materiales que usó, no debe considerarse como parte de la actividad lúdica. A criterio nuestro no debe considerarse como una etapa del juego trabajo; a no ser que este momento le resulte muy placentero al niño o al grupo si es que lo realiza con prontitud, calma y sin presiones.

No se debe obligar al niño o al grupo, sino una solicitud de colaboración de parte del docente para hacerlo. Si se ha formado el hábito de orden tanto en el niño como en el grupo; aseguramos que el orden lo realizará por necesidad propia. El docente debe respetar el orden que realiza el niño o el grupo, de la mismo modo respetará su juego.

Se sugiere generar un juego de orden al ritmo de una pandereta, claves, etc. También se puede ordenar al ritmo de una canción alusiva al orden. Y al finalizar, felicitar al equipo que deje más ordenado y limpio a toda la sección

CAPÍTULO III

CONCLUSIONES

1. El juego – trabajo constituye una de las metodologías activas que llevan al niño a la búsqueda de sus preferencias por el tipo de trabajo que le gustaría realizar. De las experiencias de la puesta en práctica de esta metodología se muestra que este método ayuda a convertir el aprendizaje en un hecho real y objetivo.
2. El método juego – trabajo promovido en el salón de clases constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnos, promoviendo un clima favorable en el aula. Estos juegos – trabajo es netamente lúdico que implica el trabajo cooperativo entre sus integrantes en búsqueda de un objetivo, lo que asegura una la participación activa del niño. Asimismo, admite una secuencia de juegos, en las cuales incluye reglas, materiales y espacios determinados.
3. Este método ayuda a convertir el aprendizaje en un hecho real y objetivo, descartando el aprendizaje mecánico y memorístico, llevando al niño a la búsqueda de sus preferencias por el tipo de trabajo que más le plazca realizar. Es un hecho que los niños aprenden jugando, por lo que se considera un recurso didáctico que permite al niño a construir sus propios aprendizajes significativos.
4. El juego tiene una vital importancia en la vida de todo niño, porque necesita jugar y esto le ayuda a conocer y entender todo lo que le rodea, por lo que se debe utilizar el método juego trabajo de acuerdo a las áreas curriculares con mucho criterio.

CAPÍTULO IV

RECOMENDACIONES

1. Proponer el juego trabajo como método activo para optimizar el aprendizaje de los niños y niñas de cinco años de las instituciones de Educación Inicial.
2. Los maestros de Educación Inicial deben preocuparse por conocer y aplicar este método de juego – trabajo en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje.
3. Este trabajo descriptivo debe ser de conocimiento de todos los docentes con la finalidad de conocer las bondades del método juego – trabajo, en el campo de las estrategias metodológicas de Educación Inicial.
4. El método de juego – trabajo debe proponerse en el aula de manera diaria. Estos deben contar con los espacios, materiales y la inducción adecuada por parte del profesor. Los juegos pueden ser aplicados durante año escolar. Se puede incrementar la dificultad de los juegos, dependiendo de cómo el grupo va interactuando con sus compañeros.
5. Las autoridades educativas de la provincia y de la Institución educativa, deben priorizar aspectos metodológicos como tema de investigación y aplicación para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en Educación inicial.
6. Los directores deben monitorear permanentemente a los docentes para que las actividades planificadas se cumplan a cabalidad aplicando estas metodologías

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Calero, M. (1999). Estrategias de la educación constructivista. Editorial San Marcos. Lima – Perú.
- Cañeque, H. (200). Juego es vida. Editorial Paidós. Buenos Aires – Argentina.
- Decroly, O., y otros. (1932). La iniciación a la actividad intelectual y motriz por los juegos educativos. Francisco Beltrán. Madrid,
- Hilares, S. (1998). Juego Trabajo en el Nivel de Educación Inicial. Morata. Buenos Aires.
- Hidalgo, A. (2001) Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de socialización de los niños de Educación Inicial en la provincia de Yungay. ISP “IARO”. Yungay – Perú.
- Huaromo, Y., y otros (2003) Las estrategias lúdicas y sus influencias en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños (a)s de 03 a 05 años. ISP “IARO”. Yungay – Perú.
- PZELLINSKY. (1982). La Metodología Juego – Trabajo en el Jardín de Infantes. Editorial Ediciones Pae. Buenos Aires – Argentina.
- Sardow, M. (2003). Empezando a jugar. Ediciones Richay. Lima – Perú.
- Soto, G. (200). Juegos organizados. Editorial Universo. Lima – Perú.